LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 17 - APRILE 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 100 SITI WEB!

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

Videogiochi al femminile

QUANDO IL DIVERTIMENTO E' ROSA!

WINDOWS VISTA

LA RIVOLUZIONE SECONDO MICROSOFT

INITIUM STUDIOS

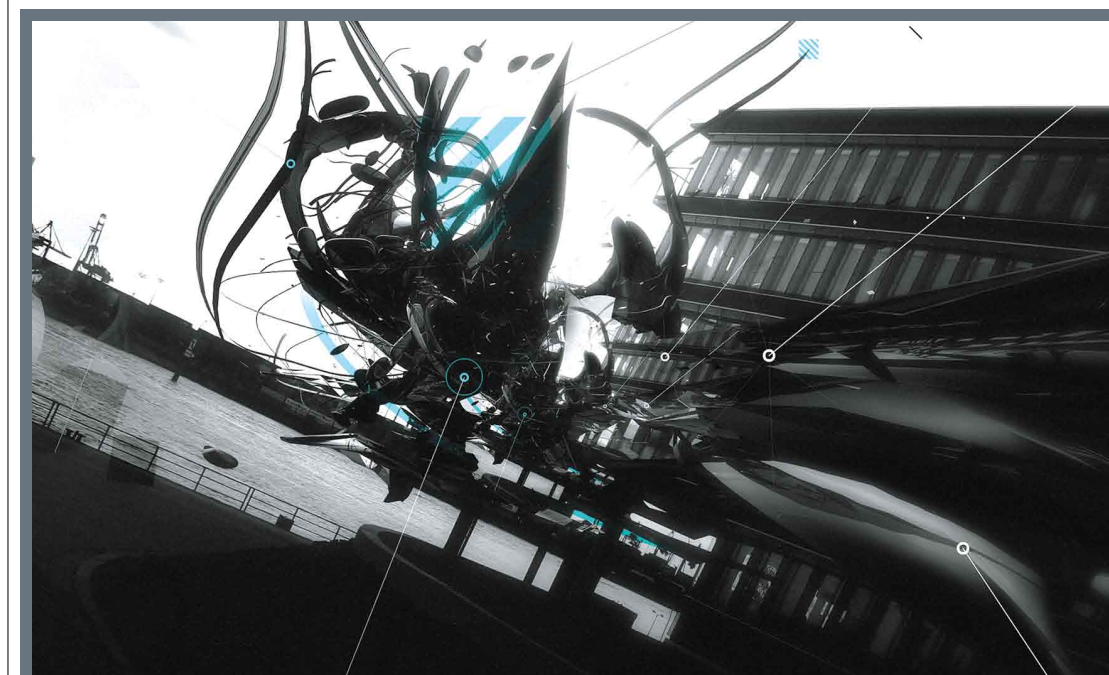
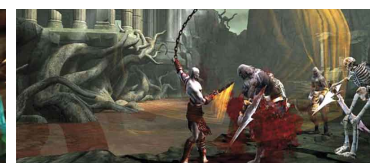
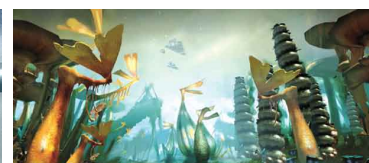
CREARE VIDEOGIOCHI NON E' MAI STATO COSI' FACILE

HI-TECH: Ultime novità dal CeBIT 2007
MUSICA: Introducing Joss Stone - **DVD:** Kyashan - La Rinascita - **ANTEPRIME:** Unreal Tournament 3

EDIZIONI PLAYER Srl - Mensile di Tecnologia, Hi-Tech, Computer & Videogiochi - ANNO 2 - NUMERO 17 - Aprile 2007 - www.gameplayer.it

MAIN BOARD

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

NUMERO 17 - APRILE 2007

EDITORIALE

Professione e videogiochi: un binomio difficile in Italia, dove le software house sono da sempre latitanti. Ma qualcosa di nuovo inizia a muoversi: ne parliamo nello speciale ***Initium Studios***, un master ideato per creare figure lavorative di rilievo nell'ambito del divertimento elettronico; diretto dal docente universitario ***Carlo Fabricatore***, il corso è un esempio di come formazione e ricerca possano essere applicate ai videogames. E nei prossimi mesi vi racconteremo nel dettaglio come nasce un videogioco, dal ***Press Start*** all'immancabile ***The End***...

Cesare Arietti

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Giovanni Votta

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone de Marzo

EDIZIONI PLAYER Srl:
SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600 - Email: info@bibbifa.it / ***Nicola Orizi*** - Tel. 340.39.69.834 - Email: nicopoli@tiscali.it

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

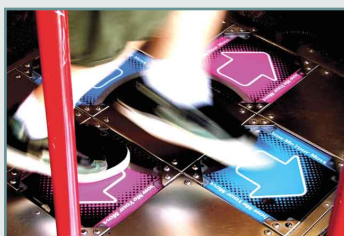
PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

Flash e Java: i più amati dalle donne!

LE SFIDE SUL WEB SORPASSANO IL GIOCO OFFLINE

I giochi online sono attualmente i più diffusi tra il pubblico femminile: la semplicità dei minigame in flash e java ha contribuito a conquistare milioni di giocatrici in tutto il mondo. Ma anche titoli più complessi come ***World Of Warcraft*** e ***Second Life*** sono riusciti a catalizzare l'attenzione del pubblico, grazie alla possibilità di entrare in un mondo virtuale dove vivere centinaia di esperienze e conoscere amici sempre nuovi. Ovviamente nelle classifiche di preferenza non possono mancare titoli storici come ***The Sims*** e ***Puzzle Bubble***.

Videogiochi al femminile: quando il divertimento elettronico si tinge di rosa!

COME E' CAMBIATO IL MONDO DEL GAMING, DAI GIOCHI ONLINE ALLE NUOVE TENDENZE PER TUTTI...

Più spazio alle ragazze: è il motto che da qualche tempo attraversa il mondo dei videogiochi. Eh già, sembra proprio che sia finita l'era del gaming esclusivamente maschile: negli ultimi anni il pubblico "*in rosa*" è aumentato sensibilmente, tanto da spingere produttori e sviluppatori a concentrare l'attenzione su titoli dai contenuti decisamente più ampi e originali. E' la cosiddetta "*Rivoluzione Sessuale*" dei videogiochi, iniziata sulla prima ***PlayStation*** con titoli come ***Parappa The Rapper***, che sta vivendo oggi il suo momento di maggiore influenza: basti pensare al ***Wii***, console creata per adattarsi alle esigenze di chiunque, e a titoli come ***Second Life***, che garantiscono un'esperienza di gioco così ampia da coinvolgere praticamente tutti. Le tendenze di mercato sono cambiate? "*Assolutamente sì*" commenta ***Francesca Prandoni***, Ufficio Stampa ***Nintendo***, "*ci sono tante donne di qualsiasi età che, grazie a giochi come **Brain Training**, stanno entrando in contatto con questo mondo*". Ma quali sono i giochi preferiti dal pubblico femminile? Secondo ***Sabina Mastropasqua***, Direttore Marketing ***DDE***, "*vanno per le maggiore le simulazioni di vita tipo **I Sims** o le avventure, ma ci sono ragazze che si appassionano a giochi d'azione, sparatutto e Massively Multiplayer Online (Giochi online di massa - NdR). Un po' meno popolari forse i giochi sportivi*". Complici di questo successo anche i telefonini cellulari, che hanno avvicinato il grande pubblico al mondo dell'intrattenimento elettronico: a settembre 2006 il numero delle giocatrici di titoli Mobile ha praticamente sorpassato quello dei "colleghi" maschi. Non stupisce che anche Internet si stia attrezzando: è il caso di **Grrlgamer.com**, rivista online di recensioni che vanta oltre un milione di pagine visionate, e di ***Gamegirlz.com***, che ha promosso tornei di videogame per sole donne con premi milionari. Insomma, lo shopping questa volta... colpisce l'*entertainment*!

Non tutte le eroine sono uguali...

LE PROTAGONISTE PIU' FAMOSE COMMENTATE SUL WEB

Anche le eroine dei videogiochi devono confrontarsi con i giudizi della critica: il sito americano ***Womengamers.com*** ha passato in rassegna le principali protagoniste dei games, giudicandone l'aspetto, il carattere, l'intelligenza, l'atteggiamento, la voce, i dialoghi e perfino l'efficacia delle strategie di marketing adottate per lanciarle: ad esempio ***Lara Croft*** ha superato la sufficienza solo grazie al temperamento e all'acume, mentre ***Beth*** di ***Excalibur 2555*** è stata pesantemente bocciata sia per l'atteggiamento passivo che per l'aspetto estierore!

Impossible Mission!

RITORNA L'AGENTE IMPOSSIBILE

Ebbene sì, stiamo parlando di *Impossible Mission*, capolavoro **Epyx** che nel 1984 rivoluzionò il mondo dei videogames. E' previsto per ***PSP***, ***DS*** e ***Wii Virtual Console*** un remake che rinnoverà il reparto audio-visivo, oltre ad aggiungere nuovi personaggi. Come reagiranno i giocatori di oggi?

Burnout 5 in webcam

SARA' SUPPORTATO IL LIVE VISION

Criterion* ha recentemente rivelato che *Burnout 5, il celebre gioco di "guida sfrenata", utilizzerà in rete sia il ***Live Vision*** che l'***Eye Toy***. Non sappiamo cosa hanno in mente gli sviluppatori ma, secondo il Creative Director ***Alex Ward***, le funzionalità della webcam saranno sfruttate al massimo.

Mario & Sonic alleati per le Olimpiadi del 2008!

I DUE RIVALI DEI VIDEOGIOCHI FINALMENTE INSIEME

Quale miglior modo per promuovere le prossime *Olimpiadi* di *Beijing* se non attraverso un gesto di amicizia e alleanza? *Mario* e *Sonic*, rivali da sempre nel mondo dei videogiochi, saranno i protagonisti del nuovo titolo sportivo ***Mario & Sonic At the Olympic Games*** in fase di sviluppo per piattaforme ***Wii*** e ***DS***. Secondo ***SEGA*** la collaborazione con ***Nintendo*** e ***ISM*** è più che proficua, mentre ***Shigeru Miyamoto*** ha dichiarato: "*Le Olimpiadi sono l'occasione perfetta per questo incontro! Finalmente sapremo chi è il più veloce: **Mario** o **Sonic***?". Nell'attesa di scoprire la risposta... iniziate pure ad accendere la fiaccola!

Nella tana del drago...

A BREVE IN VERSIONE HD

Finalmente l'attesa sta per terminare: il prossimo mese *Digital Leisure* immetterà sul mercato una nuova versione di ***Dragon's Lair*** in formato *Blu-Ray*, quindi in altissima risoluzione. Il celebre laser-game avrà quindi l'occasione di farsi conoscere e apprezzare dalla nuova generazione di videogiocatori!

Inizia la guerra tra formati

MICROSOFT NON SI PREOCCUPA

Bill Thompson*, Responsabile di *Xbox* nel Regno Unito**, ha dichiarato che la guerra tra i formati *Blu-Ray* e *HD-DVD* non preoccupa la Casa di ***Redmond, sottolineando che "*qualunque prevalga, **Microsoft** offrirà comunque un valido supporto*". Si tratterà soltanto di una dichiarazione ad effetto?

Goku in un MMORPG?

E' attesa per l'estate in Korea la prima demo di *Dragon Ball Online*, MMORPG ispirato alla celebre saga di ***Akira Toriyama***. Se ***Bandai*** giocherà bene le sue carte, dovremo aspettarci un capolavoro mondiale!

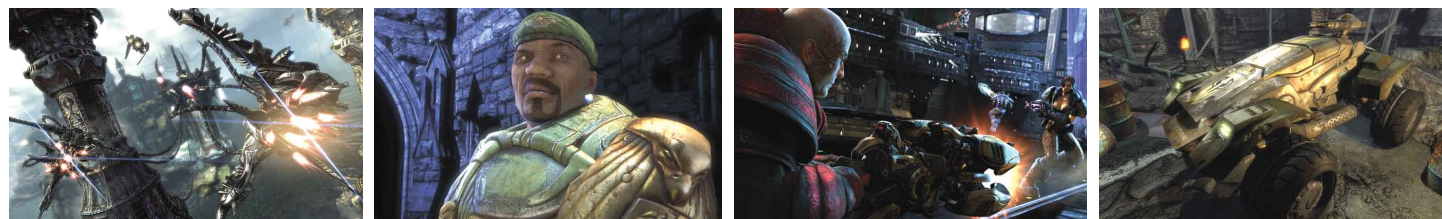
Symphony of the night!

Sta letteralmente stravolgendo qualunque concorrenza sul marketplace di ***Xbox 360***... ***Castlevania: Symphony of the Night*** è attualmente il retrogame più scaricato per console ***Microsoft***. Niente male, eh?

L'Italia anticipa i tempi

Alcune catene di negozi italiane hanno iniziato la vendita della nuova console ***Sony*** con ben due giorni di anticipo rispetto al lancio in contemporanea, per il mercato PAL, previsto il 23 Marzo.

Una petizione per Dante

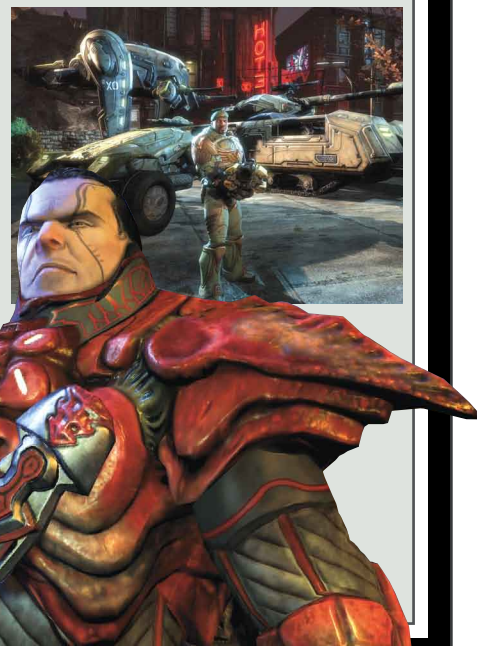
Dopo che *Capcom* ha annunciato il ritiro dell'esclusiva ***Sony*** su ***Devil May Cry 4***, migliaia di fan hanno iniziato a firmare una petizione online contro i prodotti della software house giapponese. Attualmente si contano ben 4500 firme: una follia?

UNREAL TOURNAMENT 3

Publisher: Midway Games / **Genere:** FPS / **Uscita:** Ottobre 2007

Dopo il successo mondiale di *Gears of War*, la *Epic Games* si ripropone sul mercato videoludico con un nuovo sparatutto previsto per fine 2007: ***Unreal Tournament 3***. Il gioco sarà disponibile per ***PlayStation 3***, ***Xbox 360*** e ***PC***, mentre le novità implementate saranno decisamente tante a giudicare dalle informazioni trapelate. ***UT3*** sfrutterà il tanto osannato motore grafico "*Unreal Engine 3*", garantendo una definizione mai vista prima: i dettagli degli scenari e dei personaggi non lasciano alcun dubbio sull'impressionante realizzazione tecnica implementata. Il titolo erediterà il solido e collaudatissimo concept di gioco del precedente ***UT 2004***, con scenari vasti (distruttibili e interattivi), una ventina di veicoli e un'intelligenza artificiale veramente notevole (sia da parte degli avversari che dei nostri alleati) per garantire una campagna in single player più divertente e longeva di qualunque capitolo della saga. Ovviamente ***UT3*** farà leva sulla possibilità di giocare in multiplayer, offrendo battaglie online emozionanti e di elevato spessore. Una nuova modalità sul fronte, la "***Unreal Warfare***": una sorta di battaglia di massa online che richiede più strategia e coordinazione della squadra per ottenere la vittoria... Sembra proprio che ***Epic*** aggiungerà alla sua invidiabile collezione di trofei un altro titolo storico... aspettiamo impazienti l'arrivo di altre informazioni per avere un'idea più chiara su quello che ci riserverà questo incredibile titolo. Nel frattempo vado a rispolverare il *Redentore* nello sgabuzzino... "*Questa è casa mia!*"

FORZA MOTORSPORT 2

▲ In redazione abbiamo più o meno tutti vetture come queste...

▲ Chissà quanto sarà costata la macchina... e la cera per lucidarla!

Publisher: Microsoft Game Studios / **Genere:** Guida / **Uscita:** Maggio 2007

Nato come risposta *Microsoft* a *Gran Turismo*, *Forza Motorsport* su ***Xbox*** ha sconquassato il mondo dei videogiochi grazie ad una grafica fotorealistica, una fisica sofisticata (capace di reggere il confronto con il capolavoro ***Poliphony***) ma soprattutto per merito della personalizzazione dei veicoli e della gestione dei danni. L'annuncio del seguito è stato accolto con entusiasmo dai fan, che attendevano da tempo una simulazione degna di tale nome su ***Xbox 360***. Il nuovo episodio, previsto per maggio, promette una fisica completamente riscritta e sempre più raffinata, affiancata da una grafica di nuova generazione con un framerate ancorato ai 60 fps. Se questo non bastasse, saranno numerose le migliore apportate al sistema di customizzazione dei veicoli, sia dal punto di vista tecnico (sostituzione di parti meccaniche e tuning) che visivo, con kit estetici capaci di influire anche sulle prestazioni. ***FM2*** al momento del lancio vanterà 300 vetture e una sessantina di piste, che comprenderanno sia ricostruzioni digitali di tracciati reali che zone di fantasia. Insomma, i ragazzi della ***Turn10*** hanno in cantiere un capolavoro annunciato: finiranno per sempre i tempi in cui si invidiavano i prodotti ***Poliphony***? Lo scopriremo entro pochi mesi...

ARMORED CORE 4

Publisher: SEGA / **Genere:** Azione - Mech / **Uscita:** Aprile 2007

Ha riscritto il significato della parola "*mech*" nel capiente dizionario dei videogiochi e ora si appresta ad invadere la ***PlayStation 3*** con il quarto capitolo della storica saga: ***Armored Core 4***, sviluppato dal team ***From Software***, sembra apportare grandi novità al già famoso e riuscito gameplay dei precedenti episodi. Oltre alla solita miriade di componenti, utili a personalizzare il nostro *AC*, troveremo nuove abilità, interfacce e armi. La velocità di gioco è stata notevolmente migliorata: non ci troveremo di fronte al solito gioco di mech, lento e monotono, ma saremo immersi in un mondo in cui domina l'azione rapida e frenetica. Graficamente ***AC4*** è collocabile nella nextgen a pieni voti: i robot sono realizzati con dovizia di particolari e gli effetti di luce delle armi laser e le esplosioni dei missili lasceranno spesso i giocatori a bocca aperta. Uno degli aspetti più significativi è il supporto online, pensato per coinvolgere i player da ogni parte del globo, i quali potranno far combattere i propri mech personalizzati in una massacrante arena, sia su ***PS3*** che su ***Xbox 360***. Le previsioni dicono che aprile porterà primavera, bel tempo e una dose di sani missili da sparare in giro nello spazio... si consiglia di portare sempre con sé i fidatissimi ombrelli al plasma...

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

▲ Spegni quelle luci verdi o continuerai ad avere gli occhi gonfi...

Publisher: LucasArts / **Genere:** Azione / **Uscita:** Novembre 2007

Se ci fermiamo un attimo a riflettere su quello che è riuscita a fare nel corso dei decenni la saga di ***Star Wars*** ci vengono immediatamente i brividi lungo la schiena. In ambito videoludico sono stati innumerevoli i titoli dedicati a tale fenomeno mediatico e oggi ***LucasArts*** ha potuto annunciare a tutti i fan di ***Luke Skywalker*** una nuova avventura multipiattaforma: ***Star Wars: The Force Unleashed***. Questa volta ***George Lucas*** ha deciso di puntare sulle vicende dell'***Apprendista Segreto***, che narra una storia a cavallo tra ***Star Wars episodio 3*** e ***La Vendetta dei Sith***, per poi agganciarsi all'immenso territorio inesplorato del quarto episodio intitolato ***Una nuova speranza***. In quest'ultimo capitolo il giocatore vedrà il triste sterminio della classe Jedi da parte di ***Darth Vader*** e potrà prendere decisioni che andranno a mutare drasticamente le sorti del gioco. Tutto il comparto tecnico sarà gestito dalle nuovisime tecnologie ***Digital Molecular Matter*** di ***Pixelux Entertainment*** e ***Euphoria*** di ***NaturalMotion Ltd***. Queste innovative caratteristiche, mai viste su una console, permettono di creare movimenti e modalità di gioco assolutamente sbalorditive e futuristiche. Il periodo d'attesa come al solito è lungo ma la fiducia è tanta e ***LucasArts*** non ci ha mai deluso. A presto per nuove, allettanti, indiscrezioni!

Stand Alone Complex - 2nd GIG

La seconda serie di Ghost In The Shell: un capolavoro firmato Production IG

Il primo film di The Ghost In The Shell, tratto dal leggendario fumetto di ***Masamune Shirow***, ha fatto storia (ispirando persino film come ***The Matrix***). Dopo un secondo, favoloso, film e una serie televisiva altrettanto ben riuscita, è arrivata in Italia, la massima espressione del mondo di **GITS** e del mondo degli Anime contemporanei: parliamo di **Stand Alone Complex - 2nd GIG**, senza ombra di dubbio di un Anime straordinario, caratterizzato da una realizzazione tecnica pressochè perfetta (il budget della serie è oltre il doppio di quello che viene normalmente stanziato per una serie giapponese) e che, grazie alla sceneggiatura e alla regia del grande **Kenji Kamiyama**, trasmette forti emozioni fin dal primo episodio. In questa serie la bella **Motoko Kusanagi** e tutti i membri della **Sezione 9** dovranno affrontare temi alquanto spinosi, ma sarà soprattutto il crescente potere di un uomo che manovra nell'ombra a mettere seriamente in difficoltà la squadra del **Maggiore Kusanagi**. L'edizione italiana si attesta su livelli molto alti, grazie al doppiaggio e al packaging di prim'ordine.

SITO UFFICIALE: www.ghostintheshell.tv/

STORIA ORIGINALE: Masamune Shirow **REGIA:** Kenji Kamiyama – **MECHA DESIGN:** Kenji Teraoka – **CHARACTER DESIGN:** Takayuki Goto, Tetsuya Nishio – **MUSICHE:** Yoko Kanno **ART DIRECTOR:** Yusuke Takeda

CATEGORIA: Anime, 2004
EPISODI: 26

PRODUCTION STUDIO: Production IG

PUBLISHER ITALIANO: Panini Video

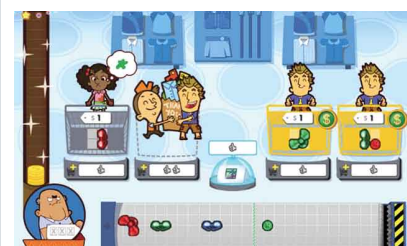
Munchkin

GIOCATORI: *2 - 8* - **ETA':** *12+* - **DURATA:** *45 - 60 minuti* - **PRODUTTORE:** *Raven Distribution*

Nei videogiochi, specialmente in quelli online, si sente spesso parlare di ***Power Player***. Con questo termine si identifica quella fetta di giocatori il cui unico scopo è raggiungere il massimo livello di potere, l'equipaggiamento più forte e un grande quantitativo di denaro virtuale, investendo tutte le proprie energie in questi campi, piuttosto che nella parte "interpretativa". **Munchkin** è un gioco di carte che esaspera questa visione di gioco in chiave umoristica e squisitamente fantasy, originando un prodotto esplosivo. Lo scopo del gioco è arrivare per primi al 10° livello: il mazzo si divide in carte "labirinto" e "tesoro". Nel primo turno ogni player apre una porta del dungeon: se si scopre un mostro bisognerà combatterlo, se invece si manifesta una maledizione ci saranno degli effetti di varia natura che colpiranno lo sventurato... in tutti gli altri casi la carta verrà aggiunta alla mano o giocata. Uccidere nemici significa ovviamente acquisire punti esperienza per incrementare il proprio livello; inoltre sono presenti *Carte Classe* o *Razza* che possono conferire abilità speciali, ed è possibile combinarle creando personaggi *Bi-Classe* e addirittura *Bi-Razza*. **Munchkin** è un gioco veloce e divertente, pensato per provocare un sacco di risate. La presenza di numerose espansioni disponibili lo rende sempre vario e di ottima qualità. Decisamente adatto a tutti... in tre parole: da non perdere!

Tornei in CHAT, grazie a MSN Messenger e alla partecipazione di Electronic Sports League...

SFIDE PER TUTTI... TRA I MESSAGGI!

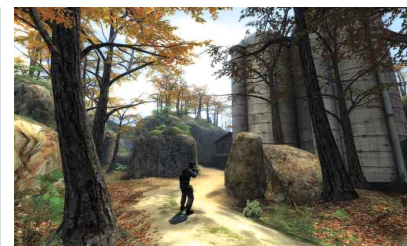
Sono in circolazione già da un po' di tempo: parliamo dei giochi di ***MSN Messenger***, che stanno per arrivare su ***Electronic Sports League***! La famosa Lega di videogiochi ha deciso di dedicarsi al celebre software di ***Microsoft*** per indire tornei, sfide e molto altro! Durante le prossime settimane lo staff di ***ESL*** inizierà i lavori per allestire una vera e propria piattaforma di netgaming, credendo nelle possibilità offerte da questa piccola e diffusissima chat. In particolare saranno aperte delle Ladder (classifiche) a cui iscriversi e, probabilmente, saranno corredate da premi per i vincitori e altre allettanti novità, come la possibilità di iscriversi a Tornei professionistici e non. Tutte le informazioni sono riportate su ***www.esl.eu***!

EuroChampionship: ecco l'anteprima dei World Cyber Games al CeBIT di Hannover

WCG 2007 IN ARRIVO...

Al *CeBIT di Hannover*, dal 15 al 18 Marzo, si è svolta ***EuroChampionship***, anteprima dei prossimi ***World Cyber Games*** a cui hanno partecipato circa 400 giocatori provenienti da tutto il Continente. Non è stata una manifestazione esclusivamente dedicata ai cosiddetti "Pro-Gamers" (i giocatori esperti) ma è stata orientata verso l'intrattenimento dei visitatori. Tanti i players e team pronti a contendersi il titolo di campione per aggiudicarsi i considerevoli premi messi in palio dall'organizzazione: i tornei hanno dato origine a scontri emozionanti capaci di infiammare anche l'animo degli spettatori, che potevano seguire i match comodamente seduti ai piedi dei palchi. Tra le curiosità più interessanti possiamo annoverare lo stand allestito da ***Samsung***, accanto all'area dedicata a ***FIFA***, che riproduceva un campo da calcetto in cui ognuno poteva cimentarsi nel ruolo di "rigorista" e scagliare il pallone in rete. E qual è stata la curiosità? Ebbene in porta non c'era un portiere ma una macchina digitale, capace di misurare la velocità della palla. Il record per la giornata di sabato è stato di 117 km/h: praticamente un piccolo missile terra-terra...

ClanBase annuncia l'apertura della Spring Season Cup 2007

10.000 ISCRITTI NELLE PRIME 24 ORE!

ClanBase ha ufficialmente annunciato l'inizio della *Spring Season Cup 2007* in collaborazione con ***PokerStrategy.cc***, con un montepremi complessivo di circa 30.000 Euro in denaro ed hardware! Il celebre portale di classifiche promuoverà tornei e sfide a trecentosessanta gradi, per coinvolgere players da ogni luogo del mondo. Sono previste settantuno ***Open Cups*** per ventisei giochi, tutti rigorosamente da affrontare online. Le categorie sono ben note, visto che sono le stesse delle altre Ladder maggiori del panorama mondiale: si inizia con ***Counter-Strike 1.6***, che avrà un montepremi di 10.000 Euro. Seguirà ***Call of Duty 2*** (in palio 6.000 Euro) e ***Warcraft 3***, con "soli" 4.000 Euro. Una vera e propria primavera del divertimento!

Samsung Q1: il computer in miniatura

Poco più grande di un palmare ma tecnicamente all'avanguardia

Anche se le immagini posso trarre in inganno, il nuovo *Samsung Q1* si rivela il solito palmare. Questo modello, presentato alla ***Convention Center*** della Fiera di Hannover, è un vero e proprio computer portatile dalle ridottissime dimensioni e dal peso di soli 690 grammi. La tecnologia impiegata non è di certo obsoleta: utilizza un processore *Intel Core Duo*, 1 Gb di RAM, uno schermo touch screen 7" wide *WSVGA* da 1024 x 600 pixel e il tutto gestito dal nuovo ***Windows Vista Home Premium***.

Bloxnote: niente più fogli di carta?

Prendere appunti non è mai stato così facile...

Basta appoggiare un foglio di carta, scrivere i propri appunti o disegni... e il gioco è fatto! ***Bloxnote***, l'innovativa tavoletta grafica prodotta da ***Axantis***, permette di memorizzare ben 80 pagine di informazioni occupando uno spazio equivalente a un classico blocco per appunti. Ha un'autonomia di circa ottanta ore e, interfacciata al PC, può essere utilizzato come una normale tavoletta grafica, arricchita da interessanti software in dotazione come quello per il riconoscimento automatico della calligrafia. E' la fine della carta?

P5000: Dieci Megapixel di passione!

L'importanza dei dettagli secondo Nikon

Sono innumerevoli le caratteristiche tecniche di questa nuova fotocamera digitale della ***Nikon***. ***Coolpix P5000*** è perfetta per gli appassionati della fotografia: è dotata della funzione ***VR*** in grado di prevenire ogni tipo di sfocatura, un mirino ottico, un monitor LCD da 2,5" e un *CCD* da 10 megapixel in grado di immortalare ogni piccolo dettaglio con facilità e nitidezza.

Dialogare con la propria auto con iTrax

Gli Stati Uniti lanciano un nuovo sistema di interazione!

Quante volte avete sognato di poter "comandare" la vostra automobile con la semplice pressione di un tasto o tramite un comando vocale? Con la nuova tecnologia dell'americana ***iTrax***, tutto questo sarà possibile: basta installare nella propria vettura l'innovativa unità hardware *GPS* e il gioco è fatto. Usando un PC, un cellulare (con connettività *Bluetooth*) o anche un telefono fisso (per i comandi vocali) sarà possibile accendere o spegnere l'auto, inserire l'allarme, conoscere la posizione del veicolo, azionare le serrature e molto altro ancora. Riuscirà ad aiutarci anche nei parcheggi?

Neural Impulse Actuator

E' arrivato il momento di mettere in moto la nostra mente!

Il *Cebit 2007* di Hannover ha mostrato al mondo intero come la tecnologia stia progredendo in maniera esponenziale. E' stato annunciato per la fine dell'anno il rilascio di un rivoluzionario controller chiamato ***Neural Impulse Actuator***. Si tratta di una fascetta da indossare sulla fronte, composta da sofisticati sensori che rilevano l'attività neuronale traducendola in comandi di vario tipo, dalle azioni in un videogioco alla semplice navigazione di un'interfaccia: sarà proprio il caso... di usare la testa!

A SCUOLA DI GAMES CON INITIUM STUDIOS

Sogni di **creare videogiochi** ma non sai da dove cominciare? Vorresti diventare un **designer** capace di realizzare un gioco intero? A Roma sta per avere inizio il **secondo maste**r dedicato allo sviluppo: ora puoi scoprire davvero **il talento** che è in te...

■ A cura di Valerio Fusco

Se qualcuno di voi ha avuto la fortuna di visitare il *Gamecon* di Napoli, a dicembre, avrà senza dubbio notato uno stand decisamente curioso e atipico: quello di ***Initium Studios***, dove era possibile vedere la demo di ***Redempted***. Nulla di strano in apparenza, se non fosse che il gioco sia stato completamente realizzato... da programmatori in erba! Proprio così: si tratta del primo esperimento sviluppato da ***Initium Studios***, team che promuove master dedicati ai ragazzi che vogliono imparare a programmare videogiochi, con il supporto del ***Consiglio Nazionale per le Ricerche*** (***CNR***). Un'iniziativa decisamente interessante, soprattutto qui in Italia dove sono praticamente assenti strutture di supporto e formazione: un vero peccato, visto che il mercato dei videogames attualmente vanta una crescita maggiore rispetto a quello di Cinema e Televisione. Ma come nasce esattamente un videogioco? Lo scopo di ***Initium*** è proprio quello di esaminare tutti i passaggi che portano alla realizzazione di un titolo: dal concept al design, dalla grafica alla programmazione, senza trascurare gli aspetti apparentemente minori di una produzione ma in realtà fondamentali per creare un titolo oggettivamente convincente. Argomenti che in apparenza possono apparire complessi e difficili: ma visti i risultati ottenuti con ***Redempted***, sviluppato in soli tre mesi da ragazzi che non avevano alcuna infarinatura di software o linguaggi di programmazione, sembra proprio che il livello formativo sia davvero ottimo. La durata dei corsi è di 600 ore, a cui vanno aggiunte circa 300 ore di stage presso le aziende: già, perché l'obiettivo è riuscire a formare figure professionali che possano lavorare nel campo della multimedialità sia in Italia che all'estero. Il prossimo master avrà inizio il 21 maggio: un'occasione da non perdere per tutti gli appassionati di videogiochi che desiderano trasformare la passione... in professione!

Per maggiori informazioni, visitate il sito: **www.initium-studios.org**

A proposito di Initium Studios...

Se siete interessati a diventare sviluppatori di videogiochi a tutti gli effetti, allora eccovi tutte le informazioni di cui avete bisogno! Il Master di ***Inìtum Studios*** comincerà il prossimo 21 maggio; sono previste 4-5 sessioni settimanali da 3 ore, in orario tardo pomeridiano (18:30 - 21:30), con periodiche sessioni full immersion di workshop e laboratorio di produzione, della durata di 6-8 ore. Le sessioni si svolgeranno presso le strutture dello ***IASI - CNR*** e offriranno una panoramica dettagliata di tutti gli aspetti di una vera produzione in 2D e 3D.

DIGITAL MUSIC — Trasforma il tuo computer in un'orchestra

MODULAZIONE

Gli effetti di modulazione ci permettono di **CREARE** suoni artificiali e innaturali e conoscerli al meglio ci offre la possibilità di intervenire efficacemente sul **SUONO**, creando così un brano interessante, completo e **PROFESSIONALE**.

■ A cura di
Emiliano "Dj Lomu" Grossi

La modulazione del suono è necessaria per comporre un brano realistico e d'impatto: gli effetti di modulazione sono essenzialmente quattro: ***Phaser***, ***Flanger***, ***Tremolo*** e ***Chorus***. Usati in molti brani di successo, si basano su un concetto molto semplice: la forma d'onda originale del suono viene sdoppiata e, in base a come la copia verrà modificata e sovrapposta all'originale, si otterrà un effetto differente. Il ***Phaser*** è una modifica della fase del segnale copia e viene usato sulla voce, sulla chitarra e sulle tastiere per dare più spazialità al suono. Il ***Flanger*** è similare al ***Phaser*** ma varia nell'intonazione e viene usato soprattutto nel rock dai chitarristi oppure sui piatti di batteria. Nel ***Tremolo*** sia la fase che l'intonazione restano invariati ma c'è una variazione di volume che riesce a trasformare certi suoni sintetici in naturali. Il ***Chorus*** è il più usato di tutti, poiché permette di moltiplicare molte volte il segnale originale rendendolo perfetto per gli effetti di coro; ma questo effetto trova applicazione anche sulle chitarre, sul basse e su molti suoni sintetici.

Effetto: Modulazione

Funzione: Filtraggio

Si trova: In tutti i programmi musicali

Disponibile in VST: Si

SOFTWARE — Ultime novità nel campo delle utility

WINDOWS VISTA

■ A cura di
Stefano Dicati

30 Gennaio 2007: una data storica per **MICROSOFT** che presenta ufficialmente il suo nuovo **SISTEMA OPERATIVO**. 100.000 ore di test e 500.000 configurazioni differenti per garantire il **MASSIMO** sul mercato!

GENERE: *Sistema Operativo*

DEVELOP: *Microsoft*

PREZZO: *$ 239 (Home Premium)*

SITO: *www.microsoft.com*

E' il sistema operativo per eccellenza, il più usato e conosciuto da tutti i possessori di PC (e non solo): parliamo ovviamente di ***Windows***, che si presenta ufficialmente al grande pubblico nella nuovissima versione che risponde al nome di ***Vista***. Sebbene le caratteristiche principali siano rivolte e studiate soprattutto per i professionisti, sono proprio quest'ultimi ad essere titubanti nel sostituire il vecchio ***XP***, a causa di alcuni vincoli imposti dalla stessa ***Microsoft***. La qualità del software è comunque indiscutibile risultando molto più "leggero" e affidabile, in termini di stabilità, del predecessore. Tra le novità introdotte segnaliamo ***Windows Mobility Center***, perfetto per il riconoscimento e la gestione di qualunque dispositivo mobile, e l'opzione ***ReadyBoost*** che permette, in caso di insufficenza di memoria, di utilizzare come storage una qualsiasi memory card o chiavetta USB. Questi sono soltanto alcuni dei molteplici vantaggi che ***Windows Vista*** ha in serbo per il nostro PC... Insomma, sembra che la casa di ***Redmond*** non abbia tradito le aspettative!

HARDWARE
PERIFERICHE, ESPANSIONI E PLUG-IN

SPP-2040: foto a portata di mano!

Una stampante fotografica conveniente e di ottima qualità

■■■ **Sono in molti a realizzare foto con il cellulare o con la macchina digitale** ma, per pigrizia o a causa dei lunghi tempi che derivano dallo sviluppo, ci si accontenta soltanto della versione elettronica di un bel ricordo, snobbando le care vecchie fotografie. Per ovviare al problema arriva la stampante fotografica **SPP-2040** prodotta da **Samsung**: si tratta di una periferica a sublimazione termica che stampa in formato 10x15 a colori e a 300 DPi; oltre ad essere un prodotto che unisce semplicità d'uso ad una notevole qualità tecnica, è dotata di USB, Bluetooth e Lettore integrato di memory card che supporta CompactFlash, Memory Stick, MM, SD, SM e xD. Iniziate pure a cercare un album fotografico spazioso...

Thermaltake soprano DX

Quando il design incontra case ad alte prestazioni

■■■ ***Thermaltake* ci ha sempre abituato bene grazie a prodotti di ottima qualità**, realizzati con attenzione nei dettagli e materiali di eccellente fattura. Il ***Soprano DX*** è un case *Middle Tower* realizzato con alluminio, lamiera e plastica e dotato di pannello laterale in plexiglass. Degna di nota è la sezione frontale ondulata, realizzata in metallo spazzolato e dotato di una sottile fessura che emette una gradevole luce blu. Ovviamente, come è ormai consuetudine, il ***Soprano DX*** vanta di una coppia di serrature, usate rispettivamente per chiudere il pannello frontale e per impedire l'apertura di quello laterale. Grande attenzione anche per la sicurezza: è presente uno switch interno che interrompe automaticamente l'alimentazione per evitare pericolose e sgradevoli scosse elettriche. Pensato per gli utenti PC decisamente più esigenti...

Corsair Dominator PC10000

DDR2 Dominator, i moduli Ram... da corsa!

■■■ **Le memorie Ram sono ormai fondamentali in un computer moderno**, soprattutto con l'avvento di ***Windows Vista*** e di applicazioni sempre più potenti. Per ovviare a eventuali problemi di insufficienza di memoria e di scarse performance non c'è nulla di meglio che ricorrere alle ***Corsair Dominator PC10000***, memorie Ram DDR2 progettate con l'obiettivo di potenziare le prestazioni di qualunque configurazione hardware. Le ***Dominator***, visto il prezzo, sono riservate ad una nicchia di utenti che ricerca costantemente la perfezione assoluta del proprio PC oppure ai patiti del modding. Attualmente il mercato non offre di meglio in questo campo quindi... guardate altrove se non rientrate in queste due categorie!

NON SOLO CALCIO CON GEARS OF WAR

Il titolo **Epic** sbarca nei tornei **FNIV** per affiancare **Pro Evolution Soccer 6** in un nuovo campionato **2 vs 2**. E ottiene un successo del tutto inaspettato...

■ A cura di Fabrizio Falsetti

Mentre continua la marcia dei players verso la Finale italiana di ***Pro Evolution Soccer 6***, la ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori*** ha ufficialmente dato il via ai tornei di ***Gears Of War***, pluriacclamato capolavoro per ***Xbox 360***. Il titolo ***Epic*** ha saputo conquistare tutta la community della ***Federazione***, che ha prontamente risposto all'invito di partecipare ai tornei ***GoW by Brothers***, svolti nella Capitale tra marzo e aprile. La classica modalità ***2 vs 2*** è stata praticamente presa d'assedio da 64 giocatori, accorsi da tutta Italia per riscaldare l'ambiente a suon di granate e fucili a pompa. Un successo inaspettato, che ha convinto la ***FNIV*** a promuovere una *Clan War* nazionale ***4 vs 4***, per proclamare il clan più forte d'Italia: a breve potremo conoscere date e luoghi delle sfide... Intanto il Campionato "pessistico" ha toccato la città di Sora (Frosinone), con il ***Primo Happy Food Cup***; evento presediato da oltre cento giocatori, è stato letteralmente conquistato dal campione incontrastato ***Kerobba*** (Stefano Acquaviva), che ha ricevuto in premio una fiammante ***Xbox 360 Pro*** messa in palio dal negozio ***GameSpot***. Attualmente, l'unico giocatore in grado di tallonare ***Kerobba*** è ***Davide "Tigermask" Schiavone***, salito al podio durante il ***Primo MusHouse Tournament*** (Roma - Domenica 1 Aprile), evento che ha visto la presenza di cinquantadue,agguerriti giocatori. ***Tigermask*** ha quindi ottenuto punti per la classifica, oltre a vincere un nuovissimo ***Nintendo Wii***. Insomma, il Campionato procede senza sosta... e la prossima volta i campioni potreste essere voi!

GOLD E FNIV AL CEBIT

Il CeBIT di Hannover (15 - 18 marzo) ha visto la partecipazione di ***Gold***, marchio italiano di grande rilievo nel campo di Hi-tech e nuove tecnologie, che ha presentato la nuova linea di Tv LCD, lettori Mpeg, monitor ultrapiatti e molto altro, tutti caratterizzati dall'inconfondibile *italian style*. La ***Federazione Nazionale Italiana Videogiocatori***, che da tempo collabora con ***Gold*** utilizzando le sue tv nelle tappe dei tornei, non ha perso l'occasione di prendere parte all'evento!

TUTTI AI MONDIALI!

Se volete partecipare ai *Mondiali dei Videogiochi* che si terranno a Parigi dal 5 all'8 Luglio (***www.eswc.com***), non vi resta che prendere parte alle qualificazioni promosse da ***FNIV***. I prossimi appuntamenti per ***Trackmania***, ***Quake 4***, ***Warcraft 3***, ***PES 6*** e ***Counter Strike 1.6*** (maschile e femminile) si terranno a Civitavecchia e Pisa, presso i centri Last Planet, e a Roma, nella sala Lan MusHouse... Per saperne di più visitate il Sito Ufficiale ***www.fniv.it***.

Publisher: Sony | Developer: SCE Santa Monica | Genere: Azione / Avventura | Giocatori: 1

GOD OF WAR 2

Dopo aver sconfitto Ares, Kratos è tornato per portare a termine la sua vendetta... contro l'intero Olimpo!

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

Il primo *God Of War* per PS2 fu un successo inaspettato: uno dei più entusiasmanti *action game* mai realizzati e votato dalla critica come il miglior gioco del 2005. Ricorderete sicuramente (e che *Zeus* possa fulminare chi non ha mai giocato a questo storico gioco) che il finale della storia lasciava un alone di mistero sulla sorte di ***Kratos***... a distanza di 2 anni, è finalmente giunto il momento di scoprire la verità: ***God of War*** è tornato a far visita alla nostra amata ***PlayStation 2*** con un nuovo capitolo. Le aspettative erano tante e a prodotto completo vi assicuro che oltre ad essere state completamente esaudite sono state addirittura superate, facendo di ***God Of War 2*** uno dei migliori giochi mai usciti in commercio. Il gameplay ci lascerà davvero soddisfatti: simile a quello del prequel, propone nuove versioni delle vecchie mosse e alcune skill totalmente ridisegnate, che arricchiscono uno stile di gioco già vasto di per sé. Nota importante riguarda l'aggiunta dei boss, molto più numerosi e curati in modo superbo. ***God of War 2*** garantisce ore ed ore di gioco anche attraverso una serie di enigmi, oltre alle straordinarie battaglie e ad una storia epica, doppiata in modo superbo. Incrementano la longevità del titolo i numerosi extra a disposizione e la buona rigiocabilità a difficoltà superiori. Ma il titolo raggiunge il massimo delle aspettative nella sua veste grafica: già ottima nel precedente capitolo trova nel sequel una versione definitiva: semplicemente non si poteva sperare di meglio. In più, per chi ci giocherà su ***PS3*** potrà vantare di una risoluzione in HD a 480p. Ebbene sì, l'*Olimpo* dei giochi trova in ***God of War 2*** un degno abitante. A quanto pare la cara vecchia ***PlayStation 2*** è ancora in grado di stupire e lasciare a bocca aperta.

Valutazione |	God of War 2	| PS2
GRAFICA 97	**GIOCABILITA'** 96	
+ La PlayStation 2 ha raggiunto il massimo delle sue capacità !	+ Un gameplay quasi perfetto... è stato ulteriormente migliorato!	
SONORO 96	**LONGEVITA'** 95	
+ Eccellente doppiaggio e colonna sonora di grande impatto!	+ Un DVD per il gioco e uno solo di Extra... tirate voi le somme!	
E' nata una nuova divinità!	||| GLOBALE 96 |||	

www.us.playstation.com/GodofWar2 | CARATTERISTICHE: Supporta Memory Card, Dual Shock, Vibrazione | ONLINE ☐

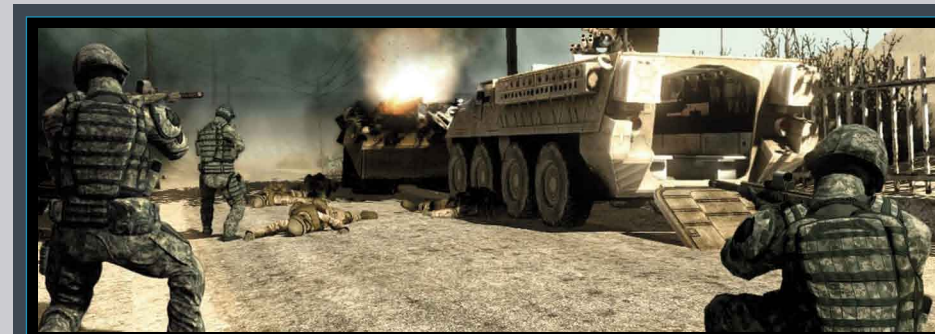
Giocatori: 1 - 16 | Genere: Sparatutto | Developer: Red Storm | Publisher: Ubisoft

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Una nuova missione antiterrosismo per la squadra fantasma: solo 72 ore per evitare la catastrofe!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC

A cura di: Stefano "Zarek" Dicati

Un nuovo, attesissimo, capitolo della straordinaria saga di *Tom Clancy* è finalmente approdato su ***Xbox 360***. ***GRAW 2*** continua esattamente da dove era terminato il suo predecessore: poco dopo aver salvato il Presidente degli Stati Uniti e sventato un attacco terroristico, la squadra ***Ghost*** si troverà immediatamente a fronteggiare una nuova minaccia, i ribelli, che tenteranno di ostacolare la nascita della ***NAJSA*** (un nuovo accordo per la sicurezza del Nord America). Impedire ai terroristi di ottenere le testate nucleari è una missione delicata e avremo soltanto 72 ore per evitare una catastrofe. Il titolo ***Ubisoft*** ha immediatamente un forte impatto visivo: tutti i difetti grafici presenti nel primo capitolo sono stati eliminati, facendo raggiungere a questo straordinario seguito un livello qualitativo estremamente elevato. Nonostante questo ***GRAW 2*** assume la fisionomia di una espansione o un upgrade più che di un vero e proprio sequel, ma gli sviluppatori hanno comunque centrato nel segno regalandoci una delle esperienze di gioco più belle ed emozionanti degli ultimi mesi. Le novità introdotte sono tante: in primis, il sistema di telecamere presente nell'interfaccia (il *CrossCom*) è stato rinnovato nella sua gestione, assumendo un ruolo primario nelle missioni. Il doppiaggio, interamente localizzato in italiano, ci immergerà in modo coinvolgente nella narrazione facendoci gustare ogni singolo secondo di gioco. Ma il vero cuore del titolo è il multiplayer: la gestione online e le possibilità d'intrattenimento sono davvero vicine alla parola "infinito". Una serie sterminata di modalità di gioco ed opzioni personalizzabili, una campagna secondaria composta da 6 missioni, giocabili da un massimo di 16 giocatori, ed infine 18 mappe per le varie possibilità di versus... Nonostante sia strutturato su idee di un anno fa, ***Ghost Recon Advanced Warfighter 2*** non può che ottenere una valutazione ottima. Mandate qualche "*drone*" a comprarlo... assolutamente un titolo da non perdere!

Valutazione |	GRAW 2	| Xbox 360
GRAFICA 92	**GIOCABILITA'** 82	
+ Esplosioni, effetti particellari e luci, curati con la massima dovizia	+ Sicuramente migliorata... - ...ma simile al predecessore	
SONORO 88	**LONGEVITA'** 95	
+ Ottimi effetti e buona localizzazione del doppiaggio	+ Campagna divertente! + Multiplayer infinito!	
Mission accomplished!	||| GLOBALE 89 |||	

ONLINE ☑ | CARATTERISTICHE: Supporta 720p, Dolby Digital 5.1, System Link | http://ghostrecon.us.ubi.com/graw2

VIRTUA FIGHTER 5

Era il 1993 quando SEGA sbalordiva le sale giochi di mezzo mondo: torna la cintura nera dei picchiaduro 3D!

DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360

A cura di: Leonardo "Mikore" D'Ottavi

Dopo *Dead or Alive 4*, si appresta ad arrivare sul mercato il secondo picchiaduro 3D di nuova generazione: ***Virtua Fighter 5,*** questa volta anche su ***PlayStation 3***. A causa del suo stile tipicamente Arcade, potrebbe sembrare che il gioco non abbia introdotto nessuna modifica ingente, tuttavia la maturazione di questa saga a distanza di non può che incuriosirci e destare piacevole sorpresa. In questo quinto capitolo il gameplay, famoso per il suo realismo, trova decisamente il bilanciamento che tutti ci aspettavamo. In ***Virtua Fighter***, come molti sapranno, la velocità di azione è indispensabile. Lo stile di questo titolo si è definito meglio durante gli anni, fino a rendere il capolavoro Sega uno dei maggiori coin-op delle ultime generazioni. Eseguire le azioni di gioco con il pad della ***PS3*** non sarà del tutto soddisfacente come nella versione "da sala", ma il controller della ***Sony*** riesce comunque a garantire una divertente esperienza di gioco. Forte nel suo spirito, ***VF5*** mantiene un sistema di gioco vasto e offre moltissime mosse a disposizione. Ognuno dei 17 personaggi selezionabili possiede un proprio stile di combattimento che si differenzia totalmente da quello degli altri: la scelta del bilanciamento tra i personaggi ed il loro livello di forza, nonostante questa grande varietà di stili, trova ulteriori migliorie in questo capitolo della saga. Infine l'inserimento di una modalità di gioco chiamata "*Quest Mode*" ha aumentato molto la longevità: adesso abbiamo la possibilità di personalizzare i nostri personaggi e farli crescere nelle loro abilità. Tuttavia la decisione di tagliare determinati ed importanti aspetti nella struttura del titolo non può che lasciarci delusi: la controparte arcade del titolo garantiva la possibilità di personalizzare le cinematiche di entrata dei personaggi, mentre la versione per console inserisce soltanto una frase disposta su due righe tra un caricamento e l'altro. Altro aspetto decisamente deludente è la totale assenza di modalità online: nessun contenuto scaricabile, classifica, possibilità di sfida... A parte, però, tutto possiamo affermare che la prima versione nextgen di questa saga ci ha lasciato abbastanza soddisfatti e fa sperare in un futuro roseo per i prossimi sviluppi. Sembra proprio che dovremo aspettare ***Virtua Fighter 6***...

Valutazione	Virtua Fighter 5	PS3
GRAFICA 85 + Personaggi ben modellati - Non esente da difetti	**GIOCABILITA'** 94 + Varia e divertente - Manca il supporto Sixaxis	
SONORO 74 + Effetti sonori all'altezza - A volte ripetitivo	**LONGEVITA'** 72 + Buona l'idea della quest mode - Nessuna modalità online	
Gioco virtuale, schiaffo... reale!	**GLOBALE 82**	

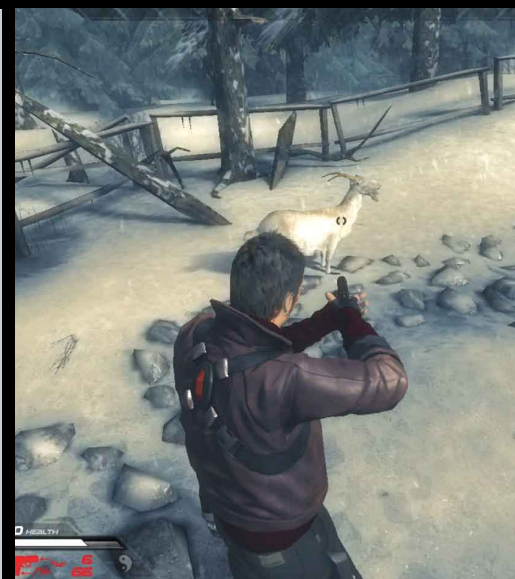
CARATTERISTICHE: Supporta 720p, 1080i, 16:9, Dolby Digital | ONLINE ☐

INFERNAL

Metropolis Software ci accompagna negli inferi dell'azione: chi fermerà la furia demoniaca di Ryan Lennox?

IN ESCLUSIVA PER:
PC

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Quante volte avete desiderato vestire i panni di qualche creatura demoniaca invece di condividere le gesta del solito angelico eroe? Bene, ora i ragazzi della ***Metropolis Software*** ci offrono la possibilità di cavalcare le imprese di ***Ryan Lennox*** che, pur non essendo un demone dal curriculum senza macchia per via di un trascorso nelle fila paradisiache degli angeli, si farà apprezzare per la sua rinnovata crudeltà e presenza scenica. Tenterà di cancellare ogni traccia del suo limpido passato, scagliandosi proprio contro gli ex "colleghi". ***Infernal*** si presenta come un action-game frenetico, condito da alcune sessioni incentrate sulla risoluzione di enigmi ben congegnati e in grado d'impensierire non poco il giocatore. Tuttavia i binari su cui il titolo viaggia sono quelli in cui sparatorie e colpi speciali fungono da scenario principale. In merito ai requisiti del giovane ***Ryan***, dobbiamo dire di aver apprezzato la varietà di tecniche speciali e soluzioni offensive disponibili, che andranno dal teletrasporto alla levitazione e ad altre peculiarità demoniache. Non manca l'artiglieria pesante (tutta espandibile singolarmente da potenziamenti), vera manna per questo genere di giochi e fulcro dell'azione. Tuttavia l'aspetto innovativo e originale alberga proprio nell'utilizzo delle mosse speciali, fruibili attraverso una graduale esperienza che può essere maturata sul campo da battaglia. Al tutto si unisce una più che dignitosa realizzazione tecnica, dove spiccano le fattezze dei personaggi, stupendamente caratterizzati, e gli ambienti circostanti sicuramente evocativi. Più che discreta anche la controparte sonora capace, tramite un doppiaggio d'eccellenza, di coinvolgere il giocatore fino all'inverosimile. Purtroppo la linearità della storia e la struttura troppo rigida vanno ad intaccare notevolmente la longevità del gioco. In definitiva ***Infernal*** non si classifica tra i primi posti del genere azione, ma propone comunque spunti originali e diverse ore di spensierato intrattenimento.

Valutazione	Infernal	PC
GRAFICA 82 + Personaggi e ambienti ben fatti - Animazioni non eccellenti	**GIOCABILITA'** 75 + Poteri speciali divertenti... - ...ma nulla di più	
SONORO 83 + Doppiaggio cinematografico - Musiche spesso monotone	**LONGEVITA'** 68 - Storia troppo breve - Percorsi eccessivamente lineari	
Questo gioco è un vero Inferno!	**GLOBALE 93**	

ONLINE ☐ | REQUISITI: Windows 2000/XP/Vista, CPU 3.0 GHz, RAM 1024 MB, HD 2 GB

GOD HAND

La mano di Dio è pronta a spargere sangue in un'avventura unica e in perfetto stile Hokuto no Ken!

IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 2

A cura di: Claudio "Tor Landeel" Fortuna

Era da tempo immemore che in redazione non ci si scontrava con un titolo che fosse in grado di metterci alle corde fin dalle prime battute di gioco; non eravamo pronti a quest'evenienza ma, capìta l'antifona, ci siamo immediatamente attrezzati per affrontare uno degli ultimi esemplari di action-game con i cosiddetti "attributi". ***Clover Studio***, un nome che ultimamente ricorre spesso visti i risultati ottenuti con l'ottimo ***Okami***, è lo sviluppatore di ***God Hand*** che, vi anticipo, sarà valutato in due parti ben distinte: una splendidamente elaborata, l'altra decisamente da rivedere e aggiornare. Sto parlando degli aspetti riconducibili alla giocabilità, studiata e programmata al millesimo, e al comparto tecnico, scarno e sviluppato esclusivamente in determinati aspetti. Il titolo si manifesta in tutta la sua crudeltà videoludica sin dalle prime battute, in cui saremo impegnati in scontri palesemente ardui e a primo impatto disarmanti. Chiaramente tutto sarà gestibile con un po' di pratica, concentrata soprattutto sull'assimilazione di nuove combinazioni presenti suddivise in: attacchi, schivate, spezza difesa e super colpi. Progredendo nell'avventura si avrà accesso a nuove tecniche, tutte customizzabili, da poter sfruttare contro i nemici. ***God Hand*** è senza dubbio un gioco d'altri tempi, dedicato ad una stretta cerchia di utenti che amano scontrarsi con la propria caparbietà. Se vi identificate in questa categoria di giocatori... lo amerete!

MI PRUDONO LE MANI...

Oltre alle innumerevoli tecniche, *God Hand* offre la possibilità di sfruttare, tramite una sorta di ***Quick Time Event***, alcune capacità del protagonista: se uno scagnozzo rimane a terra dopo un nostro attacco, su schermo comparirà l'icona del tasto cerchio, che indica la possibilità di accanirci contro il malcapitato e di finirlo con energici pestoni. Senza contare la possibilità di stordirlo e annodarlo con prese in pieno stile wrestler, aggiungendo così quel pizzico di folliac he non guasta mai...

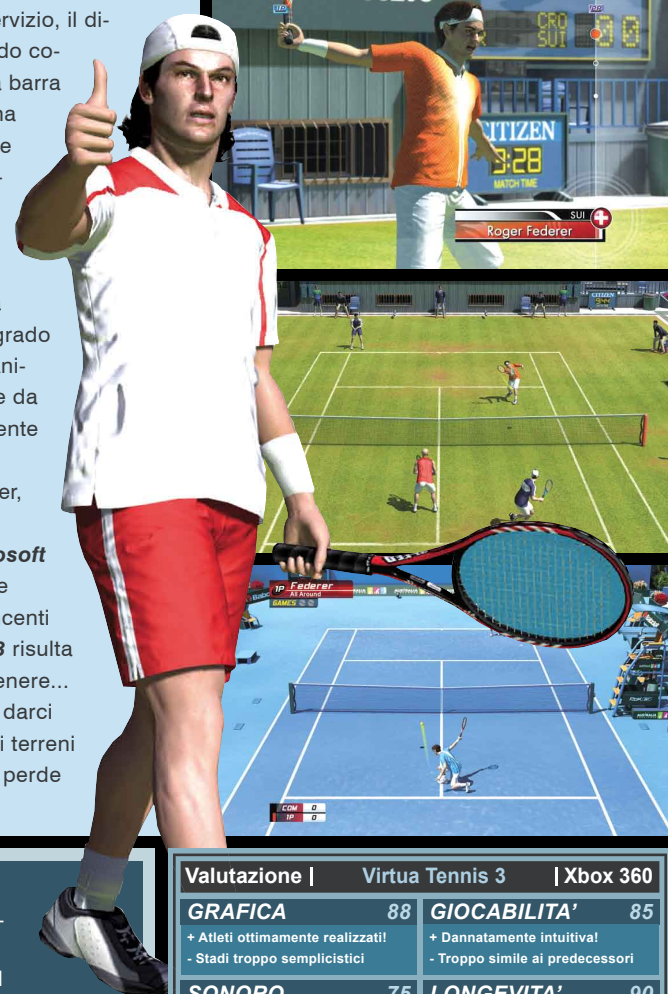
Valutazione | God Hand | PS2	
GRAFICA 68	***GIOCABILITA'*** 85
- Dettaglio scenico scarno + Ricorda molto Hokuto no Ken	+ Sistema di combattimento coinvolgente e personalizzabile!
SONORO 80	***LONGEVITA'*** 80
+ Effetti e voci ben riprodotte! + Colonna sonora divertente!	+ Finalmente una vera sfida! - Non adatto ai meno pazienti
Riservato ai veri duri!	||| GLOBALE 78 |||

VIRTUA TENNIS 3

Torna la simulazione sportiva più amata di sempre: i campioni del tennis aspettano il vostro pad!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3, PSP

A cura di: Eugenio "Bytescruncher" Vitale

Il terzo capitolo di *Virtua Tennis* approda su console nextgen dopo alcuni anni di attesa dal secondo episodio, uscito per ***Dreamcast*** e ***PlayStation 2***; l'arrivo sui nuovi sistemi d'intrattenimento è tutto sommato da considerarsi un successo seppur minato da alcune carenze in termini d'innovazione. Il titolo ***SEGA*** si presenta, come tradizione vuole, semplice e decisamente intuitivo, incentrando lo svolgersi dei match attraverso un sistema di controllo accessibile, tipico delle produzioni originariamente pensate per il Coin Op. La struttura di ***VT 3*** ci propone la classica miscela di competizioni, dove svetta la modalità ***World Tour***, in cui avremo il compito di accompagnare le gesta del nostro atleta virtuale fino alla vetta della classifica mondiale. Questa modalità vi porterà a creare il vostro atleta preferito: attraverso un semplice editor potrà essere caratterizzato a piacimento; naturalmente l'evoluzione del personaggio passerà attraverso l'allenamento di caratteristiche come il servizio, il diritto, il rovescio ecc., facendo costantemente attenzione alla barra della stamina, che determina il livello di forma dell'atleta e che, in caso di scarsa tenuta fisica, potrebbe causare infortuni più o meno gravi. Naturalmente il tutto è impreziosito dalla presenza di numerosi minigiochi, in grado di farvi apprendere i meccanismi delle principali tecniche da sfoderare in gara. Chiaramente il titolo ***SEGA*** potrà essere sfruttato anche in multiplayer, soprattutto nella versione dedicata alla console ***Microsoft*** (su ***PS3*** purtroppo no!), che permette di sfidarsi in avvincenti gare online. ***Virtua Tennis 3*** risulta il migliore esponente del genere... ora non ci rimane altro che darci appuntamento sugli affollati terreni virtuali di ***Xbox Live***... e chi perde paga il campo!

CHE CAMPIONE USO OGGI?

Virtua Tennis 3* vi mette a disposizione** un'ampia lista di campioni realmente esistenti, tra cui l'attuale numero uno al mondo ***Roger Federer, il suo eterno rivale ***Rafael Nadal***, ***Tommy Haas***, ***Andy Roddick***, la splendida ***Maria Sharapova***, ***Martina Hingis***, l'immancabile ***Venus Williams*** e molti altri ancora...

Valutazione | Virtua Tennis 3 | Xbox 360	
GRAFICA 88	***GIOCABILITA'*** 85
+ Atleti ottimamente realizzati! - Stadi troppo semplicistici	+ Dannatamente intuitiva! - Troppo simile ai predecessori
SONORO 75	***LONGEVITA'*** 90
+ Effetti sonori realistici! - Musiche scarsamente varie	+ World Tour completo e divertente + Modalità online longeva!
"Game – set – match!"	||| GLOBALE 86 |||

FLASH REVIEW

WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Cenega / **Genere:** Strategia / **Giocatori:** 1

UFO: AFTERLIGHT

Un nuovo capitolo del famoso strategico in tempo reale ideato da ***ALTAR***. ***UFO: Afterlight*** è fortunatamente lontano dai risultati dei precedenti capitoli (piuttosto scadenti) offrendo un rinnovato gameplay, finalmente votato ad una profonda gestione tattica di risorse e unità belliche. La varietà di elementi e situazioni garantisce un elevato numero di ore di gioco e l'ottimo sistema strategico rende il prodotto non rivoluzionario ma senza dubbio il migliore fra i tattici di recente uscita.

PC CD ROM — VOTO 7.8 — Ancora quei maledetti alieni!

Publisher: EA / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 2

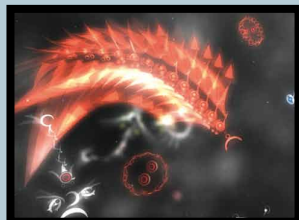
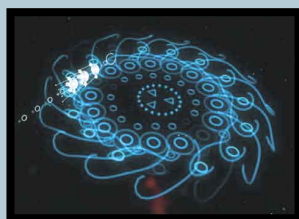
TIGER WOODS 2007

***Tiger Woods* è il primo titolo per *Wii* interamente** dedicato al golf. Anche se interessante sulle prime battute, si rivela in parte deludente: il gioco sfrutta il *Wiimote* in maniera imprecisa, la giocabilità risulta a tratti complessa, con movimenti poco verosimili, e la grafica si attesta su bassi livelli (animazioni a parte). La longevità è forse l'unico vero punto a favore, con tanti campi, modalità ed extra interessanti. Solo per appassionati.

Wii — VOTO 6.5 — Tutt'altro che una tigre del golf

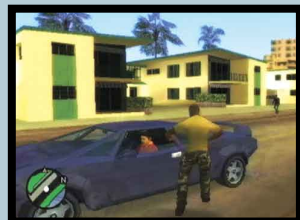
Publisher: Sony / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 4

FLOW

E' **uno dei primi titoli da scaricare su *PsNetwork*** tramite la propria ***PS3*** (ad un prezzo davvero irrisorio). ***Flow*** sfiora la follia: la finalità è solo quella di vivere un'esperienza visiva e musicale, godendo dell'indimenticabile stile con cui sono delineate le "architetture" delle creature che controlleremo, nonché delle selezioni cromatiche e sonore. Un prodotto particolare, che trova ragion d'essere solo nella capacità di stimolare l'utente con nuove forme e colori. Non per tutti.

PS3 — VOTO 7.0 — Un viaggio psichedelico!

Publisher: Rockstar Games / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

GTA: VICE CITY STORIES

Conversione di un prodotto originariamente uscito su *PSP*, l'ultimo ***GTA*** appare come uno stanco strascico della serie. Una struttura abusata e trita, un gameplay ormai superato non solo da esponenti della stessa saga (***San Andreas***) ma anche da altri *Free Roaming game*, rendono **Vice City Stories** davvero poco apprezzabile. La trama appare scontata e i personaggi non sono affatto convincenti. Senza contare che il comparto tecnico non sfrutta affatto le potenzialità della macchina.

PS2 — VOTO 6.0 — Meglio farsi arrestare!

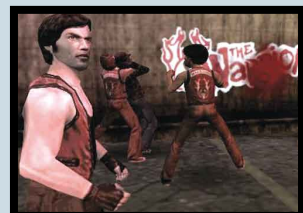
Publisher: Nintendo / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1 - 4

KIRBY SQUEAK SQUAD

***Kirby* fa di nuovo capolino su *DS*, ma il suo ritorno** appare sottotono. Abbandonato quanto di buono ed innovativo avevamo potuto vedere nella sua prima apparizione a due schermi, la pallina rosa torna alle origini di platform puro e semplice Tuttavia le poche innovazioni apportate alla formula di gioco minano di molto la longevità del titolo, deteriorandolo invece di migliorarlo e vanificano i pregi del level design. Divertente da giocare ma troppo facile da finire.

DS — VOTO 6.5 — Kirby ha fatto indigestione!

Publisher: Rockstar Games / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

THE WARRIORS

Ispirato alla pellicola "*I guerrieri della notte*" del 1979, il titolo ***Rockstar*** è un coinvolgente action game. Il sistema di gioco è incentrato sulle risse da strada: divertente e profondo nonostante sia lontano dalla libertà offerta da ***GTA***. La storia ben narrata, la presenza delle musiche del film ma soprattutto un comparto tecnico di prim'ordine (curato al pari della versione ***PS2***) rendono ***The Warriors*** un titolo emozionante, consigliato a tutti gli utenti ***PSP*** che non hanno avuto il piacere di provare le altre versioni.

PSP — VOTO 8.0 — Una rissa al giorno...

CONSOLE PORTATILI

A CURA DI RICCARDO "RIKI" FUSCO

Publisher: Nintendo / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

MARIO HOOPS 3-ON-3

DS

E' da tempo che il baffuto eroe *Nintendo* ci delizia della sua presenza nelle più svariate forme sportive esistenti (tennis, golf, baseball, ecc.), ma qualcosa mancava ancora all'appello: il basket! ***Square-Enix*** ha pensato bene di colmare questa lacuna dando vita ad un arcade-game divertente e tecnicamente sbalorditivo, che unisce l'umorismo inconfondibile dei personaggi ***Nintendo*** con la perfezione stilistica degli sviluppatori giapponesi. ***Mario Hoops 3 on 3*** offre un'esperienza lontana anni luce da una simulazione sportiva, incentrando l'azione di gioco sulla totale mancanza di specifiche regole, cercando di porre l'accento sul fattore divertimento e immediatezza. Le partite saranno giocate con squadre formate da tre elementi, tutti chiaramente provenienti dall'universo ***Nintendo,*** e non solo, i quali saranno immersi in fantastici campetti colorati e magnificamente caratterizzati. Una volta scesi in campo ci si accorge come le regole del basket puro, siano state accantonate per dare spazio ad un'interpretazione del tutto originale: per vincere i match, ad esempio, bisognerà collezionare il maggior numero di monete, da ottenere palleggiando sui diversi punti interrogativi disposti sul campo da gioco; quest'ultime saranno incamerate al termine dell'azione solo nel caso in cui il tiro a canestro risulterà vincente, al contrario si perderà il bottino accumulato. Un altro metodo per guadagnare le monete è quello di sottrarre il pallone alla squadra avversaria: così facendo si potrà acquisire il denaro perso dai contendenti. Fatta la dovuta pratica sarete conquistati dalla variabilità di questo solido gameplay, andando a scoprire le bellezze che il piccolo ***DS*** riesce a offrire se sfruttato con la giusta dose d'inventiva e originalità. In attesa di un seguito che ne espanda le capacità, dilettiamoci nel fare qualche tiro a canestro in solitario, o meglio, cerchiamo un amico con la medesima passione e diamoci per dispersi per i prossimi mesi...

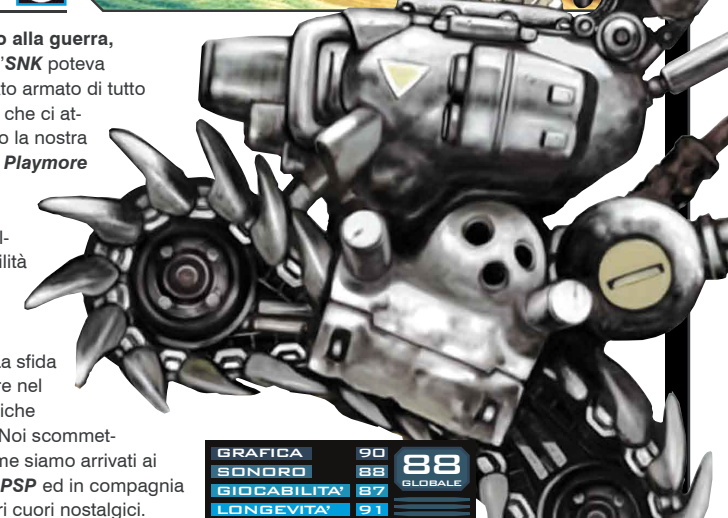
GRAFICA	92	76 GLOBALE
SONORO	80	
GIOCABILITA'	78	
LONGEVITA'	70	

Publisher: SNK Playmore / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1- 2

METAL SLUG ANTHOLOGY

PSP

Nei primi anni del 1990 vide la luce per Neo Geo un esilarante action game dedicato alla guerra, ricordato da tutti come *Metal Slug*. Figlio di una giocabilità e di una grafica che solo l'***SNK*** poteva offrire in quel meraviglioso periodo, il titolo permetteva di comandare un bizzarro soldato armato di tutto punto nell'intento di liberare i numerosi ostaggi sparsi per i livelli: era questo l'arduo compito che ci attendeva, mentre centinaia di agguerriti soldati, di munizioni e di macchine belliche, ostruivano la nostra tortuosa strada verso l'ambita schermata di fine gioco. A distanza di quasi un ventennio ***SNK Playmore*** ci dona una compilation per ***PSP*** che propone tutti e sette gli episodi che videro la luce anni or sono nelle sale giochi e nelle abitazioni (***Metal Slug 1***, ***2***, ***3***, ***X***, ***4***, ***5*** e ***6***) adattandoli però ai tempi odierni. I numerosissimi sprite e fondali hanno ora subito una rivisitazione grafica eccellente e coloratissima, mentre il sonoro e la giocabilità vengono arricchite rispettivamente da movimenti ancora più immediati e nuovi strumenti musicali. Il tutto condito da un enorme durata offerta dalla difficoltà e dal numero dei giochi a disposizione. La sfida è iniziata: riuscirà ***Metal Slug Anthology*** ad entrare nel cuore dei nuovi gamers, oltre a resuscitare fantastiche emozioni nostalgiche dai giocatori più attempati? Noi scommettiamo di sì, pertanto vi consigliamo di scoprire come siamo arrivati ai giochi di oggi, tuffandoci nel passato insieme alla ***PSP*** ed in compagnia di un titolo che mai tramonterà all'interno dei nostri cuori nostalgici.

GRAFICA	90	88 GLOBALE
SONORO	88	
GIOCABILITA'	87	
LONGEVITA'	91	

SAMSUNG SGH i600

Il nuovo smartphone della Samsung sotto i riflettori: ecco uno dei migliori cellulari presenti in commercio!

Samsung ha finalmente commercializzato il suo nuovo smartphone all-in-one: parliamo dell'***SGH i600***, l'innovativo dispositivo dotato di ***Windows Mobile 5.0***. Si tratta di un completissimo telefono cellulare caratterizzato da una dotazione da urlo, da un raffinato design e da innumerevoli funzioni integrate e che utilizza, oltre alla classica rete GSM Triband, l'UMTS per le video chiamate. Ma il vero fiore all'occhiello di questo gioiellino ipertecnologico è la connettività, che, oltre al Bluetooth, integra l'HSDPA e Wi-Fi per una navigazione in rete veramente incredibile, consentendoci di scaricare in pochi istanti le nostre Email o contenuti multimediali. La memoria integrata, Rom di 128 Mb e 64 Mb di Ram, espandibile tramite schede MicroSD, non è moltissima, soprattutto considerando le potenzialità e le funzioni integrate dell'apparecchio: ci riferiamo ovviamente al lettore multimediale e alla fotocamera da 1.3 Megapixel.

SITO UFFICIALE:
www.samsung.com/it/

RETE: Dual Mode UMTS/GSM – **PESO:** 105 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 240 x 320 pixel / 262144 di colori / TFT 2.3 pollici – **MEMORIA:** 64 MB Ram / 128 Rom – **VIVAVOCE:** Integrato – **SOFTWARE:** Windows Mobile 5.0

MOTOFONE F3

Un clone del SLVR L7? Ecco il cellulare economico di Motorola

Motorola* non molto tempo fa annunciava l'intenzione di mettere in commercio** cellulari economici... ecco il primo esemplare: ***Motofone F3 è un mobile con design ultracompatto e raffinato, con uno spessore di soli 9 millimetri (è uno dei cellulari più sottili al mondo) per un peso complessivo di appena 68 grammi. Purtroppo, a causa del prezzo, la dotazione non è eccelsa: display monocromatico, assenza di dispositivi quali Bluetooth, fotocamera e connessione ad Internet. Si tratta di un dispositivo privo dei fronzoli che vanno tanto di moda e che, per carità, saranno pure utili ma devono ancora farne di strada per giustificare gli esorbitanti prezzi che il consumatore è costretto a pagare. Non sarà un cellulare da sogno (design e qualità sono comunque al top), ma svolge perfettamente la funzione per cui è stato progettato: telefonare!

SITO UFFICIALE:
www.motorola.com/it

DIMENSIONI: 114 x 47 x 9 – **PESO:** 68 grammi. – **DISPLAY:** Monocromatico – **CONNETTIVITA':** USB – **CARATTERISTICHE:** Suonerie polifoniche, SMS , tastiera retroilluminata, vibrazione, antenna integrata – **RETI:** Dual-band (Gsm 900/1800) – **TIPO BATTERIA:** Litio

MOBILE NEWS
The Latest News From The World

Palm: quale futuro?
Nokia e Motorola interessate

La società *Palm Inc.*, apprezzata da una folta nicchia di mercato per la qualità dei propri prodotti essenzialmente legati al mondo del mobile, sarebbe diventata l'oggetto dei desideri dei due colossi della telefonia mobile, ***Nokia*** e ***Motorola***. Pare che l'intenzione sia quella di acquisire il pacchetto di maggioranza della società californiana al fine di ampliare la propria gamma di prodotti. Staremo a vedere chi vincerà la sfida!

Telefonare in aereo?

Forse sì, probabilmente no! Si è molto parlato del ritorno dei cellulari in aereo... ma il sistema a picocelle, che riduce la potenza del segnale (sviluppato per non iterferire con gli strumenti di bordo) non è supportato dalla maggioranza dei telefonini. Il progetto potrebbe perciò non concretizzarsi. E allacciate le cinture!

Poste Italiane operatore virtuale!
Raggiunto l'accordo con Vodafone per le linee telefoniche

L'ampliamento del business è il principale interesse di un'azienda moderna: ***Poste Italiane*** non fa eccezione e ha raggiunto un accordo con ***Vodafone*** per proporsi come operatore telefonico virtuale. Grazie all'apertura del mercato della telefonia mobile agli operatori virtuali non sarà più necessario possedere una propria infrastruttura di rete ma sarà possibile affittarla direttamente dalle altre aziende del settore.

FOOTBALL MANAGER

Conosciuto da tutti come simulazione manageriale, *Football Manager* invade il piccolo schermo dei cellulari in una veste completamente nuova; ***SEGA*** e ***Sports Interactive*** ci propongono infatti un Quiz game in cui faremo avanzare la propria squadra verso la rete avversaria rispondendo a svariate domande inerenti al mondo del calcio. Geniale e divertente!

VOTO 82

SONIC JUMP

Il celebre porcospino blu, amante della velocità, si prepara ad ostacolare di nuovo il malvagio ***Dr. Eggman*** in un platform davvero particolare. ***Sonic Jump***, come suggerisce il nome, propone uno stile di gioco a scorrimento verticale in cui il giocatore dovrà avanzare per i vari livelli saltando in continuazione verso l'alto, cercando di evitare i pericoli e sconfiggendo i nemici.

VOTO 87

LEGO STAR WARS 2

La più famosa parodia di *Guerre Stellari*, lanciata da *Activision*, dopo aver visitato le maggiori console sul mercato, è finalmente giunta su cellulare. I protagonisti della saga saranno tutti riprodotti in chiave ironica grazie ai simpatici mattoncini della ***LEGO*** e vivranno un'avventura piena di azione e rompicapo da risolvere. Il potere della *Forza* sarà indispensabile per rimuovere tutti gli ostacoli sul cammino e per liberare la principessa ***Leia***. Consigliato non solo agli amanti di ***Star Wars*** ma anche a tutti i giocatori in cerca di un titolo godibile e poco impegnativo.

VOTO 90

PGR MOBILE 3D

Uno dei migliori racing arriva su cellulare sfoggiando una grafica tridimensionale con veicoli e paesaggi modellati alla perfezione e riprendendo il concept di gioco originale basato sui kudos. La giocabilità si attesta su ottimi livelli, con auto che rispondono prontamente ai comandi ed eseguono derapate senza alcuna difficoltà. Tra i punti forti di questa edizione troviamo la possibilità di scaricare i ghost di altri piloti nel mondo, diversi livelli di difficoltà e la grande longevità assicurata dalle numerose città presenti e dalle svariate modalità di gioco.

VOTO 92

ARCADE SIDEGOLF

L'originalità viene sempre premiata! E' questo lo spirito di *Arcade Sidegolf*, che si differenzia dai classici titoli di golf per l'innovativa prospettiva di gioco, a scorrimento orizzontale. Dopo aver scelto uno dei simpatici personaggi e l'opportuna mazza, dovremo calcolare attentamente la conformazione del campo e controllare la potenza di tiro per ottenere l'agognato: "Birdie!"

VOTO 78

LAND OF THE DEAD

Uno sparatutto molto classico ma con carisma da vendere: *Land of the Dead* vi metterà nei panni del solito "duro in giacca di pelle", armato dalla testa ai piedi per sconfiggere un'orda di zombie che minacciano la città. Anche se il titolo offre un'avventura poco longeva, le molteplici armi da usare e le divertenti situazioni di gioco lo rendono perfetto per partite veloci e occasionali.

VOTO 72

GLADIATORES

GAME E' SPONSOR DEL CLAN GLADIATORES

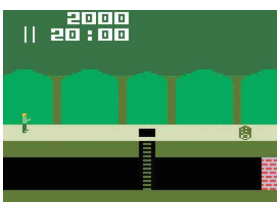
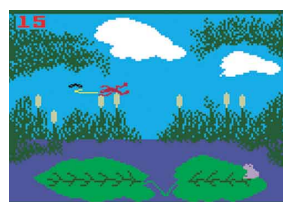
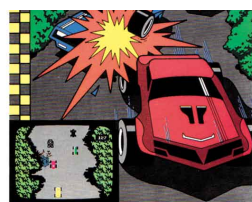
■ SITO UFFICIALE:
www.gladiatores.eu

HALO: LA SFIDA... DEI GLADIATORI!

Clan Base promuove un nuovo torneo dedicato al titolo Bungie

Sta per avere inizio il più importante evento della stagione dedicato ad ***Halo: Combat Evolved***. Promossa dal sito internazionale ***Clan Base***, questa nuova sfida si chiamerà ***HaloCE OpenCup Spring 2007*** e vedrà la partecipazione di numerosi player di livello mondiale. Ovviamente l'Italia non poteva tirarsi indietro: a rappresentare il tricolore ci saranno il clan ***35'*** e il multigaming clan ***GLADIATORES***, che cercheranno di distinguersi per ottenere, come sempre, importanti riconoscimenti. I "nostri" partecipanti saranno i promettenti ***´gRs ~seVen***, ***neMes1s***, ***$ã¹¥âÑ***, ***gobLiN***, ***bLiNx*** e ***Blitzer***, e proveranno a scalare la classifica mondiale a colpi di Shotgun e Lanciarazzi... Insomma, un'occasione importante in concomitanza con la scelta di trasformare il clan in un'Associazione Sportiva, supportata da alcune tra le più importanti aziende nel campo dei *PC* e del Netgaming. Un passo di rilievo, che sottolinea anche in Italia la necessità di trasformare il divertimento in professionismo... *In bocca al Covenant!*

RETROGAMING

GAMES FROM THE PAST

■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

INTELLIVISION: FASCINO VINTAGE!

Intervista a Valter Prette, responsabile di Intellivisionworld.com

GAME - Come nasce il progetto *Intellivisionworld.com*?
VALTER – E' nato nel 2005 da un incontro casuale con ***Pierluca Bianchi***, che stava realizzando un museo virtuale per documentare le notizie sull'***Intellivision***: così abbiamo deciso di unire i nostri sforzi.

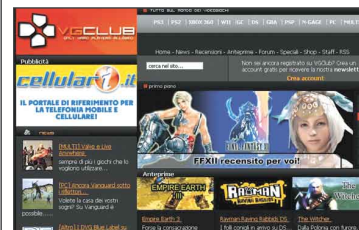
GAME – Di che cosa vi occupate principalmente?
VALTER– Il nostro progetto è incentrato sulla riscoperta di questa console, dalla ricerca di immagini di prototipi alla scrittura di documentazione inedita, come per esempio corsi di programmazione, dalla pubblicazione di una guida al collezionismo alla realizzazione di un kit di sviluppo per ***Windows*** ed ancora alla promozione di nuovi giochi su cartuccia!

GAME – Puoi parlarci del software che stai realizzando?
VALTER – Questo tool, chiamato ***IntelliWare***, è il primo tentativo di creare un'interfaccia grafica per programmare su ***Intellivision***. Il progetto è ambizioso se considerate che stiamo parlando di programmazione ***Assembler***, e per di più dedicata al chipset ***CP1610*** di cui non esiste alcuna documentazione adeguata! *(l'intervista completa è riportata su **www.gameplayer.it/speciali.php**)*

BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT

www.vgclub.it

Recensioni e anteprime di giochi per console e PC. ***Vgclub*** è un nuovo punto di riferimento per tutti gli appassionati di videogiochi. Quotidianamente offre articoli, recensioni, anteprime sui migliori videogiochi per PC e per le principali console in commercio, grazie ad una redazione di esperti appassionati del settore che valutano attentamente ed in modo obiettivo ogni gioco.

www.mimedocam.altervista.org

Si tratta di un sito italiano che mette a disposizione svariate webcam comandabili a distanza situate in varie località del mondo, televisioni satellitari da vedere direttamente sul tuo pc, video, giochi e molto altro ancora. In un'apposita sezione sono memorizzati centinaia di filmati divisi per argomenti (musica, politica, sport, intrattenimento, cronaca).

www.kompoz.com

I compositori ed i creativi musicali troveranno in ***Kompoz*** una vera e propria valvola di sfogo. Si tratta di uno spazio di lavoro collaborativo per musicisti, dove ogni artista può registrare le proprie tracce e progetti musicali ed inserirli in un apposito archivio pubblico, mettendoli a disposizione di altri utenti che potranno integrarli con altre tracce di altri strumenti musicali.

TOP FIVE

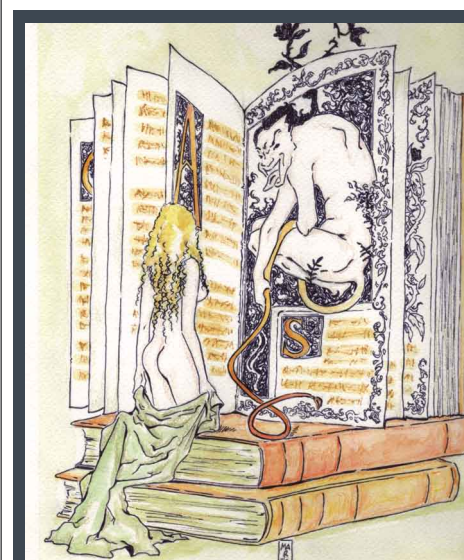
Zelda: Twilight Princess

God of War 2

Gears Of War

Final Fantasy XII

Oblivion

SPAZIO AI LETTORI

IL DISEGNO DEL MESE

Ha scalato la nostra classifica aggiudicandosi un importante quinto posto. Ancora complimenti a ***mastergood(marta)*** per questa opera d'arte!

Potete inserire disegni e fumetti nel nostro sito: www.gameplayer.it o inviarli via posta all'indirizzo: "GAME Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)

INVITO ALLA LETTURA

LIBRI & HI-TECH

IL FATTORE X

I piani di Microsoft per conquistare il mercato dell'entertainment

Continua l'attenta analisi di *Dean Takahashi* sul mondo videoludico di ***Microsoft***. Dopo l'interessante pubblicazione *Opening the Xbox*, l'esperto di tecnologia ripercorre la storia di ***Xbox 360*** evidenziandone le complesse strategie di mercato nel suo ultimo lavoro: *Il Fattore X*. Si tratta di un libro tutt'altro che riservato agli addetti ai lavori: ***Takahashi*** riesce a colpire il lettore con aneddoti, testimonianze e curiosità, riportate con un linguaggio scorrevole e di facile comprensione, tanto da sembrare per certi versi un vero e proprio romanzo. I temi affrontati nelle oltre 400 pagine evidenziano i rischi, le difficoltà affrontate nel progetto e l'attenzione rivolta alla concorrenza, svelando al pubblico tutti i retroscena riguardanti la scalata al successo della console ***Microsoft***. Di forte impatto le interviste fatte a ***Rick Rashid***, capo di *Microsoft Research* e a ***Nick Backer***, *Silicon Architect*, che invitano a riflettere su come sia difficile creare e far amare una nuova console nell'attuale marcato videoludico.

CINEMA IN DVD Ultime novità dall'Home Video

Kyashan - La Rinascita

Dalle serie animata più amata dei primi anni '70, torna il "Ragazzo Androide" per sconfiggere il male... anche su DVD!

■ **A cura di Mario Moschera**

Regia: Kazuaki Kiriya - ***Genere:*** Fantascienza - ***Cast:*** Yusuke Iseya, Kumiko Aso, Akira Terao, Kanako Higuchi - ***Durata:*** 141 minuti - ***Anno:*** 2004 - ***Distribuzione:*** Cecchi Gori

Direttamente per il mercato domestico, arriva il remake cinematografico di ***Kyashan***, serie culto ***Tatsunoko*** degli anni '70. Filmate in gran parte su blue screen, le fatiche del ragazzo cyborg non mancano di stupire: con una sceneggiatura aggiornata al nuovo millennio, troviamo un eroe più maturo ed estremo. In una terra in perenne apocalisse, massacrata da guerre intestine ed opprimenti gerontocrazie, emerge una nuova razza mutante, frutto di una deviata ingegneria genetica: solo ***Takashi***, reso ***Kyashan*** dalla stessa tecnologia, potrà opporvisi. Al di là di alcune evidenti similitudini con l'anime, i robot che marciano sulle rovine delle città sono praticamente identici e l'effetto nostalgia per i vecchi fan è devastante: le differenze fanno della pellicola di ***Kazuaki Kiria*** un prodotto completamente innovativo e indipendente. A partire dall'estetica vintage, quasi steampunk, con cui i veicoli, i vecchi palazzi e la tecnologia vengono resi parte di un mondo in declino, rotto e arrugginito. Il risultato finale, malgrado rischi di prendersi un po' troppo sul serio, scuote, magari turba... ma difficilmente lascia indifferenti!

CONTENUTI EXTRA

L'edizione italiana risulta molto curata ma povera di particolari contenuti speciali. Sono infatti presenti due trailer, un teaser e una galleria di poster e fotografie. Più pregevole forse è quest'ultima, che permette di godere a pieno di alcune splendide inquadrature senza dover mettere in pausa il film durante la visione.

MUSIC TIME I migliori album del momento

Introducing Joss Stone

ANNO: *2007* - **GENERE:** *Black* - **ARTISTA:** *Joss Stone* - **ETICHETTA:** *Virgin*

Un nuovo look e un nuovo sound... per Joss Stone!

■ **A cura di Stefano Taglieri**

Ha soli 19 anni ed è già al suo terzo disco. *Joss Stone* dimostra ancora una volta di avere il ritmo del sangue e tutte le carte in regola per entrare a far parte delle più grandi voci del soul. ***Introducing Joss Stone*** è un mix elegante e allegro di soul, pop, funk, ed r'n'b, quattordici brani che la stessa cantante definisce "suoi" molto più delle precedenti produzioni. Sebbene il disco sta avendo un notevole successo negli Stati Uniti, ottenendo un meritato secondo posto nella classifica nazionale, in Gran Bretagna non ha ricevuto i consensi desiderati, stazionandosi al 24esimo posto. Come ci conferma il singolo *Tell me 'bout it*, ***Joss*** ha sperimentato un nuovo stile in questo album: più maturo e malinconico, ricco di sospiri e mugolii tipici della musica pop attuale. Un cambio di tendenza più che lecito per la sua giovane età, che però farà rimpiangere a molti il precedente *Mind body and soul*, entrando però nel cuore di tutti gli altri per la sua freschezza, totalmente esente da ogni strategia commerciale.

CONSIGLIATO SE VI PIACCIONO:
Syleena Johnson, Lucy Pearl, Amel Larrieux

PER LA TUA PUBBLICITA' SU GAME

SCOPRI LE NOSTRE OFFERTE SU
www.gameplayer.it/pubblicita.php

Game è presente a Roma in oltre 125 punti e scaricabile in formato PDF da oltre 100 siti web

ECCO DOVE POTETE TROVARE GAME OGNI MESE

TOR VERGATA

***Facoltà di Economia** - Via Columbia 2 ■ ***Facoltà di Ingegneria** - Via del Politecnico 1 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia** - Via Columbia 1 ■ ***Facoltà di Medicina e Chirurgia** - Via Montpellier 1 ■ ***Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali** - Via della Ricerca Scientifica 1

LA SAPIENZA

***Facoltà di Economia** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ***Facoltà di Ingegneria** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ **CITTA' UNIVERSITARIA** - P.le A. Moro 5: **Facoltà di Lettere e Filosofia**, **Facoltà di Fisica**, **Dipartimento di Matematica**, **Facoltà di Giurisprudenza**, **Facoltà di Scienze Politiche**

ROMA TRE

***Facoltà di Economia** - Via Silvio D'Amico 111 ■ **Facoltà di Giurisprudenza** - Via Ostiense 163 ■ **Facoltà di Ingegneria** - Via della Vasca Navale 84 ■ **Facoltà di Lettere e Filosofia** - Via Ostiense 234 ■ **Facoltà di Scienze della Formazione** - Via del Castro Pretorio 20 ■ **Facoltà di Scienze Politiche** - Via Corrado Segre 2

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ **Angeli e Draghi** - Via Vanvitelli 5 / 7 ■ **Appia Comics** - Via dei Colli Albani 7 ■ **Astrocomputer** - Via Veturia 68 ■ **BIT Power** - Largo Preneste 35/36 ■ **Casa del Fumetto** - Via Gino Nais 19/29 ■ **CHL** - Via Casal del Marmo 360 ■ **Click & Game** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ **Comic Island** - Via Gregorio XI 33 ■ **Computer e Videogiochi** - Via Prenestina 426 ■ **Console Planet** - Via Vincenzo Cesati 43 ■ **Crazy Games** - Via Albizzie 16 ■ **Digital Net Srl** - Via Virginia 1 ■ **Dimension Game** - Via Soncino 46/A ■ **Dragon Store** - Via dei Marsi 16 ■ **DVD Mania** - Via Anapo 51 - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ **DVD Time** - Via Enrico Fermi 68 ■ **Easy Fix** - Via L.A. Vassallo 12 ■ **Extraball** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ **Fantasy Point** - Via Elio Vittorini 41 ■ **Fujisan** - Via Pannini 27 ■ **Futurmovie** - Via La Spezia 127 ■ **Galactus** - Via Malladra 14/16 ■ **Game Point** - Via del Clementino 95 ■ **GamePro** - Via Valle Vermiglio 26 ■ **Gamers** - Viale Tirreno 88 ■ **Games Workshop** - Via Nemorense 41/A ■ **Game Up!** - Via Nomentana 547/B ■ **Kyndes** - Via della Magliana 227/299 ■ **Il Trovalibri** - Via Aurelio Cotta 8 ■ **Indy Videogiochi** - Via Torrenova 226 ■ **Infoware** - Via Nemorense 150 ■ **J-Game** - Via Etruria 56 ■ **Japan World** - Via Donna Olimpia 11 D ■ **Jokà** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ **La Pulce Fumetti**- Via Tor de Schiavi 186 ■ **La Terra di Mezzo** - Via Val Tellina 45 ■ **Maremoto** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ **Max Video & Games** - Via Pietro Bonfante 16 ■ **MG3 Service** - Via dell'Acquedotto Paolo 61/63 ■ **Movie Games** - Via Casilina 1038/C ■ **Mushouse** - Piazza Pecile 30 ■ **New York Games** - Via delle Cave 40 ■ **NPG Computer** - Via Dignano D'Istria 89 ■ **Nuvole Parlanti** - Viale Ippocrate 13 ■ **Olimpo Del Fumetto** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ **Pantel** - Via Casal del Marmo 402 ■ **PC Marte.Net** - Via della Magliana 251 ■ **Planet Hollywood** - Via Panizzi 68 ■ **Play The Game** - Via Flavio Stilicone 107 ■ **Play Zone** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ **Player One Srl** - Via Lago Tana 10 ■ **Power On Italia** - Via Boccea 286 ■ **Pulsar** - Via Magna Grecia 71 ■ **Reload** - Via Trionfale 8379 ■ ***Revolver Srl** - Via Gherardi 90/102 ■ **Rino Games** - Via Benedetto XIV 1 ■ **Sala Lan** - Via Veturia 8/10 ■ **Servizi Informatici** - Via Vassallo 12 ■ **Smartphone** - Via Gregorio VII 389 ■ **Star Shop** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ **Strategia e Tattica** - Via Cavour 250 ■ **Sving Computer** - Via della Lucchina 96 - Via Appia Nuova 541/E ■ **Tam Tam** - Via Germanico 5/7 ■ **Telefonia Etruria** - Via dell'Acquedotto Paolo 22/A ■ **Telefonia Video Hi-fi** - Via Leone IV 69 ■ **Telefutura** - Via della Magliana 263 ■ **The Knights Of The Round Table** - Largo Oriazi e Curiazi 20 ■ **The Main Frame** - Via Suor Maria Mazzarello 43 ■ **Tomo Shop Video** - Via Rocca di Papa 26 ■ **Universipoint** - Via Tor Vergata 180 ■ **Video Boy** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ **Video Club 3M** - Via Bolognetta 1 C ■ **Video Equipe** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ **Virtual Dream** - Viale Regina Margherita 193 ■ **Virtual Planet** - Via Duilio 3 ■ **Video Video** - Cir.ne Ostiense 155 ■ **www.psxlab.com** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ **www.videogiocando.com** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ **World Video & Music** - San Vincenzo De Paoli 11 ■ **Zona Manga** - Via S. Costanza 28

FUORI ROMA

FRASCATI: **La Contea**, **Associazione Culturale "Botch"** - Via M. Pantaleoni 21 ■ **FROSINONE:** **Carthage** - Corso della Repubblica 145 ■ **Click & Game** - Via Don Minzoni 35 ■ **Essedi Shop** - Via Monti Lepini 13 / 15 / 17 ■ **La Tana del Drago** - Via Marittima 480 / 482 ■ **SORA:** **Happy Food** - Via Chiesa Nuova 1 - C. Commerciale La Selva ■ **VALMONTONE:** ***PlayStation** - Presso Outlet Fashion District - Via Della Pace

* in questi punti è presente il nostro espositore

Se vuoi aggiungerti gratuitamente alla lista distribuzione invia una e-mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it - Il servizio è limitato al territorio di Roma e Provincia